

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

“ANIMAÇÃO OCIDENTAL NO SÉCULO XXI”

Relatório de Produção

Heron Múrgia Alves
Orientador: Prof. Dr. Christian H. Pelegrini

Juiz de Fora
Novembro/2020

Resumo

Este é o relatório de produção do longa metragem “*Animação ocidental no século XXI*”, um filme universitário, totalmente independente que tem por objetivo trazer a discussão sobre como as mudanças tecnológicas e geracionais vem mudando a forma de se produzir e consumir animação no contexto das sociedades ocidentais.

Palavras-Chave: Relatório de Produção, Documentário, Animação

Abstract

This is the production report for the feature film “*Animação ocidental no século XXI*”, a university film, totally independent that aims to bring the discussion about how technological and generational changes have been changing the way of producing and consuming animation in the context of Western societies.

Keywords: Production Report, Documentary, Animation

1 - INTRODUÇÃO:

Desde sempre, meu interesse por animação se manifestou na forma com que consumo audiovisual, e não era de se estranhar que tal interesse fosse evoluindo conforme minha experiência na universidade. Ao passar dos anos, fui percebendo, não apenas como um espectador comum mas também como entusiasta, pesquisador e animador iniciante que as animações foram mudando e se modificando, comparado com meu repertório e com as produções mais recentes que me chegavam ao conhecimento.

A partir dessa curiosidade pessoal e de uma inquietação sobre o que realmente estava acontecendo na indústria surgiu a ideia de produzir um estudo sobre tais mudanças e diferenças, mais tarde, após um período de intercâmbio em Imagem Animada e a graduação em Artes e Design surgiu a possibilidade de gravar um filme documentário sobre as mudanças na animação entre a última década do século XX e as primeiras décadas do século XXI, tornando-se assim meu trabalho final de conclusão de curso em Cinema e Audiovisual.

No decorrer do relatório, será detalhado os processos, as escolhas, logísticas e dificuldades que foram para a produção de meu primeiro longa metragem. Através dele será possível expor todas as etapas que ao decorrer de um ano tomaram a prioridade de minha vida.

2 - ORIGEM:

Em minha passagem pelo curso de Artes e Design, grande parte fora dedicada a animação, tanto nos estudos pessoais quanto, por exemplo, no projeto de extensão de Cinema de Animação e Processos de Criação da Imagem, da qual participei entre 2016 e 2017, além do meu intercâmbio em Imagem Animada da qual participei entre 2017 e 2018. Para trabalho de conclusão de curso em Artes e Design, produzi um estudo chamado “A animação ocidental no século XXI: Uma comparação entre duas décadas”, da qual o objetivo é comparar as mudanças acontecidas na animação produzidas no ocidente entre as décadas de 80’s e 90’s e as produções dos anos 2000’s, especificamente.

Neste trabalho percebi alguns fatores que podem ter sido fundamentais nas mudanças ocorridas em tão pouco espaço de tempo, e que expus em alguns estudos sobre estatísticas, por exemplo, a crise de 2008 e seus impactos sobre lucros de grandes empresas do ramo. Após o término do trabalho, apesar do resultado final ser satisfatório, percebi que o estudo trouxe mais perguntas que respostas, e principalmente, estava incompleto. Os dados, apesar de confiáveis e seguros, estavam defasados a quase uma década, e todo o cenário de animação

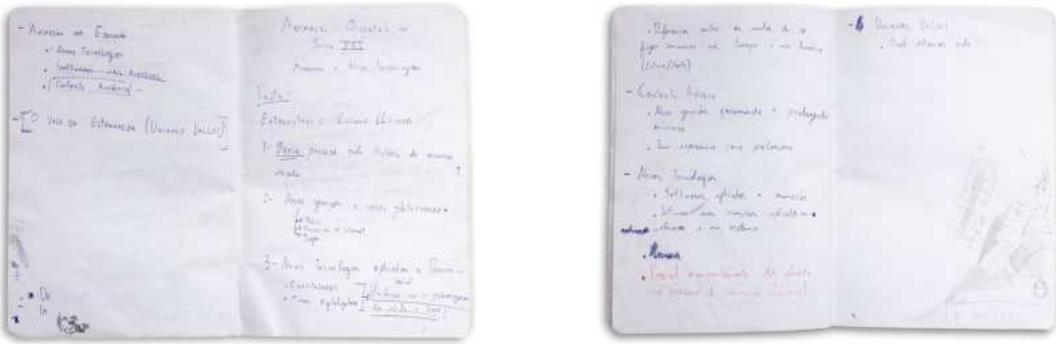
já teria se modificado na data, tanto pela temática quanto pelas novas tecnologias que surgiram e se aprimoraram nesse espaço de cinco a sete anos. Foi com essas duas convicções, das temáticas e das tecnologias que percebi que teria, necessariamente que atualizar o estudo, mas para isso teria que conversar com pessoas que estudam e vivem isso de mais perto.

3 - DESENVOLVIMENTO:

Em agosto de 2017, fiz minha primeira viagem internacional e me mudei para a cidade de Faro, em Portugal, para realizar um semestre de intercâmbio na Universidade do Algarve, e já nas primeiras aulas pude ter um contato muito mais próximo com professores e alunos que tinha a animação como rotina, tanto na teoria quanto na prática, o que foi extremamente importante. Mesmo cursando apenas o primeiro semestre, foi visível a diferença de realidades, até mesmo por fazer questão de também manter contato com os veteranos e poder observar como eram em suas atividades diárias, e além disso, professores com experiência real no mercado europeu de animação. Desde o início dessa experiência tive a intenção de querer conversar e, talvez, entrevistar algumas pessoas.

De volta ao Brasil, já em 2018 e dando início ao curso de Cinema e Audiovisual, minhas capacidades técnicas, tanto de captura quanto de edição foram aprimoradas durante o curso, tanto pelo repertório adquirido quanto pela necessidade de produzir imagens em alta qualidade, o que foi importante para o próximo passo onde realizar minha ideia inicial estava começando a se tornar cada vez mais possível.

Ao final do curso, já no último semestre, escolhi meu orientador, Christian Pelegrini, que foi uma peça chave para as decisões tomadas durante a realização do filme, e em relação às pautas, fui acumulando uma série de questionamentos de minha pesquisa anterior e mais algumas que me surgiram ao longo do tempo, das quais foram anotadas por improviso em um caderno de rascunho e que por ventura foi usado como anotações de perguntas e respostas durante as entrevistas.

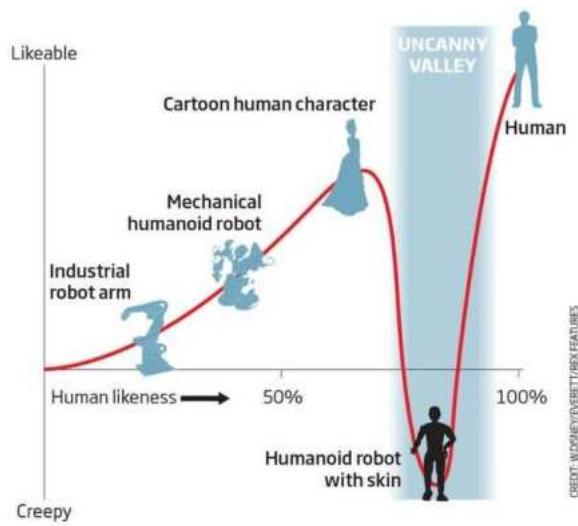


Desde o começo, por sugestão do orientador, foi decidido que eu não faria parte do elenco do filme, apesar de fazer alguns *inserts* de voz, o que destoava da ideia original de que o autor seria um personagem produzindo uma certa metalinguagem. Nas reuniões de orientação essa ideia foi descartada. Várias ideias foram colocadas nas reuniões, como por exemplo a questão de organização das pautas em blocos, o que foi muito útil tanto na organização das perguntas como na montagem final, o que com certeza teve uma grande parte na coesão das falas. Algo que foi decidido por minha escolha durante as gravações foi a personalização das perguntas de acordo com o entrevistado, tanto pelo tempo que poderia vir a exceder o necessário quanto pela própria experiência que cada pessoa poderia ter a contribuir, por exemplo, para os professores foram selecionadas mais perguntas de cunho teórico e histórico, enquanto para os alunos foram feitas perguntas mais técnicas e também sobre suas próprias experiências e sobre suas visões para o futuro.

Ao final, depois de selecionadas e descartadas as temáticas que iriam compor o corte final, foram essas as que deram vida ao filme, respectivamente: “O Papel do Estado”, “Novas Tecnologias”, “Mudanças”, “Padronização de Estilos”, “Diferenças Regionais” e o “Vale da Estranheza”.

- O Papel do Estado - Neste tópico discutimos a influência que o Estado pode ter, ou não, na fomentação e até mesmo na produção de conteúdos animados e seu impacto na indústria.
- Novas Tecnologias - Aqui é discutido sobre como as novas tecnologias aplicadas à animação, que surgiram e se aprimoraram nos últimos anos fazer diferença na produção da animação nos dias de hoje.
- Mudanças - Discussão sobre a mudança geracional que ocorreu, tanto em quem faz quanto em quem assiste animação e como isso influencia a percepção da mesma na sociedade.

- Padronização de Estilos - Particularmente, uma das minhas maiores dúvidas e mais genuínas, sobre como as tecnologias digitais ou até mesmo uma geração podem padronizar o estilo, o ‘ traço’, ou até mesmo a forma de se fazer animação.
- Diferenças Regionais - Uma das mais interessantes discussões, que gira em torno das diferenças regionais entre um contexto brasileiro e europeu, já que três, dos seis convidados são estrangeiros.
- O Vale da Estranheza - Já no início foi decidido que este tópico seria algo maior e segregado, além de ser a única pergunta a se fazer a todos os entrevistados. Neste tópico é discutido sobre o fenômeno que vem da robótica para explicar a sensação de estranheza e repulsa que o ser humano tende a sentir quando deparado com algo muito semelhante a outro ser humano, mas não igual o bastante para convencê-lo. Este conceito também se aplica a animação uma vez que as representações em 3d ficam cada vez mais realistas.



4 - ESCOLHA DE ELENCO E CONTATOS:

Ao escolher os entrevistados, sempre tive a noção de que o melhor seria apresentar professores e estudiosos, mas também alguém ativo da iniciativa privada, da qual pudesse trazer mais variabilidade de opiniões, além de, claro, pessoas mais jovens que lidam diariamente com a animação.

As primeiras duas entrevistas foram respectivamente em um sábado e em um domingo em setembro de 2019, em São Paulo, a primeira foi com Sérgio Nesteriuk, professor e

pesquisador, nas instalações da Universidade Anhembi Morumbi no campus Mooca. O primeiro contato veio por e-mail, cedido pelo orientador. No dia seguinte ocorreu a entrevista com Luciano Lagares, CEO da Opentheodoor Studios, que foi realizada em sua residência no bairro Perdizes também em São Paulo, da qual o contato foi feito também por e-mail e concedido por Francesco Lemos, um amigo próximo.

As outras quatro entrevistas foram todas realizadas nas instalações da Universidade do Algarve, no campus da Penha na Escola Superior de Educação e Comunicação. Primeiro, antes de viajar, me contactei com a professora Marina Estela Graça, professora e pesquisadora, para saber sobre a possibilidade da reunião. A entrevista aconteceu em novembro de 2019 em sua sala na UAlg. Nos dias que se seguiram, pude contactar os estudantes para as outras entrevistas, desta vez em um clima mais informal, em seus horários de folga fizemos as entrevistas de Beatriz Graça, Pedro Rocha e Guilherme Bosco, respectivamente.

5 - LOGÍSTICA:

Com certeza a questão de maior trabalho e dedicação foi a logística de conseguir todas as entrevistas em um prazo razoável, lembrando sempre que todas as atividades envolvendo viagens e entrevistas foram realizadas antes da pandemia do novo coronavírus.

Em Setembro de 2019, viajei para São Paulo onde fiquei hospedado no apartamento de Francesco, mesmo amigo que me concedera o contato de Luciano. Nesta viagem carregava comigo uma câmera DSLR Canon T5i equipada com uma lente 18-55mm Canon, um microfone Shotgun Yoga HT-81, duas lapelas para smartphone, um tripé de até 1,80m, um Softbox Quádruplo 50x70 com 4 lâmpadas led. Os equipamentos foram carregados em uma mala de viagem tamanho G. A maior dificuldade fora transportar a mala pela cidade, na ocasião, tive que usar os serviços de aplicativos de transporte e quando necessário foi, tive que arrastar pelas calçadas semi-asfaltadas da rua do Mooca.

Em Novembro de 2019, consegui adquirir a passagem para Faro, para assim poder realizar presencialmente as entrevistas com a professora e os alunos. Saindo do Rio de Janeiro, passando por Madrid e chegando em Lisboa, a mesma dificuldade de locomoção se colocava, desta vez com um equipamento a menos, sem o Softbox de luz. Mesmo me deslocando através dos bem equipados comboios de Portugal, foi sem dúvida um desafio.

Todas as passagens de todas as viagens foram pagas com recurso próprio e sem algum incentivo de quaisquer partes envolvidas diretamente na produção do filme.

6 - PROBLEMAS TÉCNICOS:

Sem dúvidas, este filme é bastante problemático, não por seu conteúdo ou por sua montagem ou até por algum erro de algum participante, mas por problemas técnicos das quais não conseguir prever, na verdade, todos podem se resumir a um único problema: A falta de equipamentos adequados. Todos os problemas foram causados pela falta de equipamentos a disposição, ou porque muito caros ou por impossibilidade de empréstimo para viagem.

O primeiro e mais crucial erro cometido foi a lente usada. É de se espantar a quantidade de grãos e a falta de nitidez das imagens, escuras em alguns casos mas especialmente a falta de clareza das imagens. Isso pois a lente é demasiada fechada, o que impede a entrada de mais luz, pois então, somamos ao acaso, onde algumas locações eram muito escuras e não tive outra opção a não ser aumentar o ISO o que provoca o aumento dos grãos na imagem e a diminuição na qualidade e nitidez da imagem. Especialmente na gravação da entrevista da Beatriz, as configurações estavam de modo diferente do que deveriam e a variação do ISO aconteceu de forma automática, ao escurecer a imagem fica extremamente prejudicada. Um erro gravíssimo que me tirou várias semanas de sono.

Além do fato da lente não ser a ideal, a variação de locais e principalmente a dependência da luz do sol em alguns casos fez com que todos esses equívocos se agravasse. Logo abaixo está disponível um esquema para a melhor compreensão das predefinições de cada imagem em cada entrevista.



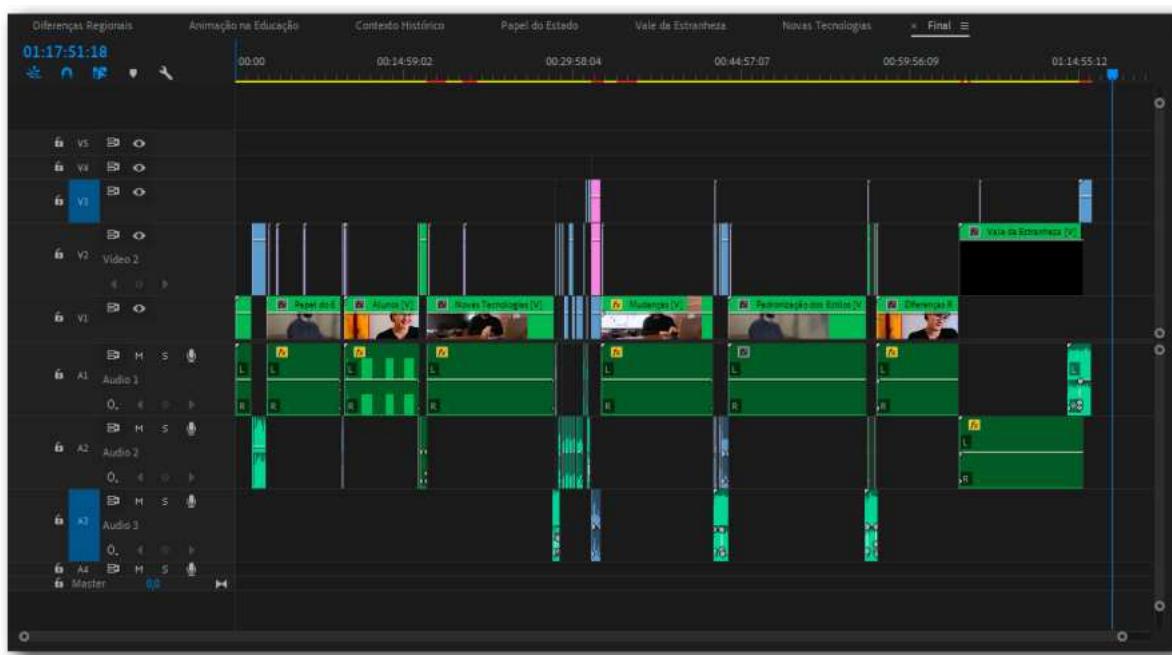


Outro erro que também envolve a falta de equipamentos ideais, é o áudio. Apesar de majoritariamente conseguir um áudio satisfatório, aconteceram alguns problemas das quais não teria como prever. Três microfones foram usados em todas as entrevistas, ao mesmo tempo, o principal sendo a lapela colocada ao entrevistado e conectada a um smartphone, e outros dois reservas, sendo que o entrevistador também usando uma lapela ligada a outro smartphone e o microfone shotgun conectado a câmera. O fato é que, um microfone lapela não é algo muito confortável de se colocar, e dependendo da roupa ou de qualquer desconforto que a pessoa poderia sentir no momento, geralmente elas abriam o braço para se sentar confortavelmente, porém, ao fazer esse movimento o microfone se desconecta da fonte e o áudio simplesmente não é captado. Obviamente essas variáveis dependem da qualidade dos conectores e cabos, mas esse tipo de situação realmente é algo que apenas a experiência poderia prever. Este incidente aconteceram nas entrevistas da Marina Graça e do Pedro Rocha, na entrevista da Marina foi possível usar o som captado do shotgun conectado a câmera, porém na entrevista do Pedro, o conector desse microfone também não funcionou e capturou apenas ruído, ou seja, dois dos três microfones ficaram inutilizados, o que me obrigou a utilizar o áudio da lapela da qual eu estava usando, o que resultou em um áudio de qualidade muito inferior ao que esperado e muita edição para diminuir ruídos e ambientações de um microfone que estava muito distante da fonte.

Um último incidente referente ao áudio que gostaria de relatar, apesar de não ser muito comum mas também aconteceu. Ao gravar a primeira entrevista, salvei o áudio no smartphone e ao chegar em casa, descubro que o arquivo não era reconhecido por nenhum dispositivo, nenhum codec e nenhum software, claro que ainda possuía os outros microfones, mas a frustração foi devastadora. Ao muito pesquisar e depois de noites em claro acabei descobrindo o problema, um erro na decodificação do arquivo M4A fez com que o arquivo não fosse reconhecido, parece ser um erro raro, mas possível de acontecer. Depois de passar por nova decodificação o arquivo funcionou perfeitamente.

7 - EDIÇÃO:

O mais demorado processo de todo o projeto, não apenas pelas dificuldades de contornar os problemas técnicos, mas também pela escolha separação e montagem de todo o material capturado, ao todo foram mais de 5 horas de conteúdo e todos muito bem aproveitáveis. Para a melhor identificação das pautas e da continuidade, foram separados por grandes pastas os cortes de casa assunto e depois essas pastas foram editadas na composição final. Entre uma pauta e outra existiam pequenos trechos de situações das quais também capturei nas minhas viagens e que se relacionam com o assunto próximo ou anterior, como por exemplo as imagens do festival internacional de animação Cinanima, ou as imagens da turma de Imagem Animada na sala de aula e até mesmo a explicação de Guilherme sobre processo de produção de seu curta-metragem. Ao todo, foram cerca de 10 meses para o término do último corte.



Foram usados para a edição os pacotes da Adobe, incluindo Premiere, Illustrator, Photoshop, After Effects, Audition, Animate. Também foram usados softwares de edição de áudio, como o FL Studio e o iZotope RX7.

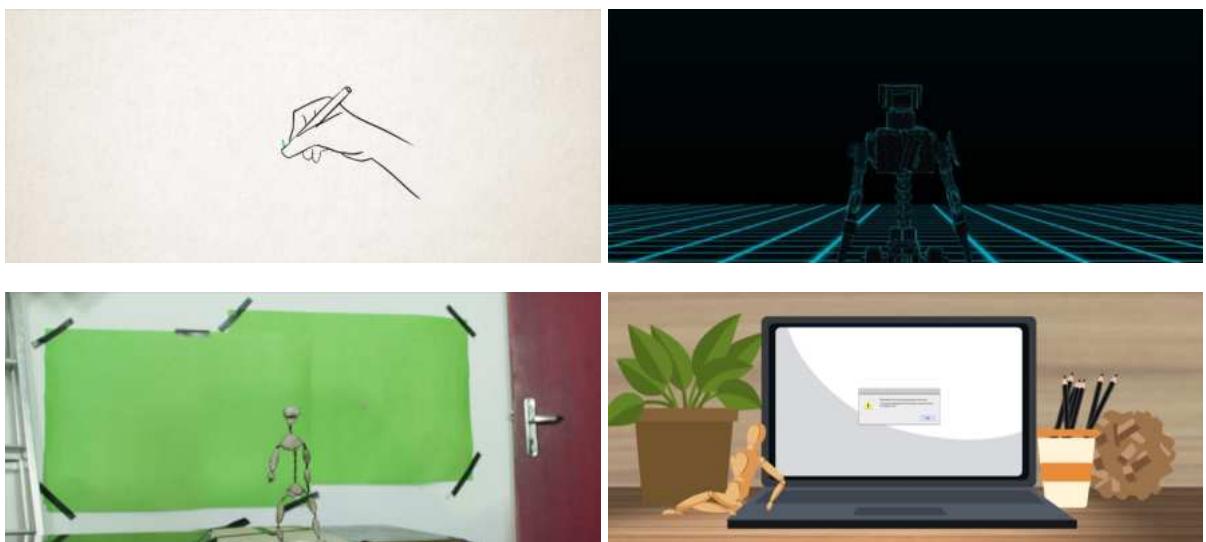
8 - IDENTIDADE VISUAL:

A escolha da identidade visual do filme foi particularmente difícil, a princípio, a intenção sempre foi colocar quadros e animações como metalinguagem do processo da animação,

talvez com alguns *backgrounds* de *storyboards* para ambientar o cenário, mas tive algumas dificuldades enquanto ao posicionamento e ao enquadramento das animações e do *aspect ratio* das imagens de arquivo, por isso decidi ir mais ao fundo e escolher a temática de desenho em papel, remetendo ao método tradicional de se fazer animação, onde tudo começa.

8.1 - ANIMAÇÕES:

Apesar da identidade visual estar bem definida com uma estética rústica de papel, a animação da introdução foge um pouco desse padrão. A ideia é mostrar os vários tipo de animações diferentes, começando em uma pequena sequência frame-a-frame de uma animação desenhando algo que se transformará em todo um universo 3d, e a partir daí surgirá outra sequência em stop-motion e logo após em flat design. O uso da metalinguagem é o objetivo por trás de toda a introdução. Agradeço ao João Alves pela grande ajuda na sequência da animação em stop-motion produzida.



No restante do filme, os títulos e *cards* seguem a lógica da identidade visual padrão do filme. Uma curiosidade é que, nos nomes dos convidados, quando há uma pequena animação que alterna diferentes tipografias, em cada participante há uma fonte diferente.

9 - TRILHA SONORA:

Todas as faixas usadas na trilha sonora do filme são originais e de minha autoria. Seis faixas foram compostas para o filme, e cada uma delas detém algum tipo de referência musical

diferente, desde o tradicional punk-rock estadunidense até o pós-punk russo, passando pela bossa nova e o europop. Para a captura dos instrumentos e sua edição, compressão e masterização foi usado o software FL Studio e alguns equipamentos periféricos; uma interface de som e um microfone condensador.

10 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para mim, foi um grande desafio realizar este filme, para ser sincero, ficou muito mais completo do que eu poderia imaginar. Apesar de todos os problemas que teve, e que não foram poucos, acredito que é algo que possa me orgulhar afinal de tudo, a experiência que este projeto me proporcionou não tem preço, e só tenho a agradecer a todos que me apoiaram até aqui. Tecnicamente, este é meu primeiro longa metragem, e ficará para sempre na minha memória.

Desde o início, eu decidi que queria fazer o filme sozinho, e hoje sei o quanto é difícil desempenhar tantas funções ao mesmo tempo, mas não deixou de ser um grande aprendizado, e acredito que consegui, talvez não meu melhor, mas posso ter chegado perto.

Eu quero falar a todos que vivem, respiram e morrem pela arte, seguimos juntos, porque o caminho não é fácil, mas vamos conseguir.

11 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LUZ, Filipe Costa, **Animação Digital: Reflexos dos novos médiros nos conceitos tradicionais de animação,** Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/255629763_Animacao_Digital_Reflexos_dos_novos_medios_nos_conceitos_tradicionais_de_animacao>

MORI, Masahiro (Translated by Karl F. MacDorman and Norri Kageki), **The Uncanny Valley**, IEEE ROBOTICS & AUTOMATION MAGAZINE, Junho 2012

NESTERIUK, Sérgio, **Dramaturgia de série de animação**, Uma edição do primeiro Programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animações brasileiras - ANIMATV. São Paulo, 2011

NESTERIUK, Sérgio, **Indústria Animada.** Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/327977411_Industria_Animada>